中国古典园林元素在游戏中的应用研究
——以《崩坏·星穹铁道》为例

文／彭心怡　彭月橙

摘　要：当今中国文化在走向世界的进程中，游戏成为深受年轻人喜爱的载体形式。文章以游戏《崩坏：星穹铁道》中的“仙舟罗浮”地图为例，从宏观风格基调、中观空间布局、微观景观要素三个层次，分析中国古典园林元素在科幻游戏中的创新应用。游戏将传统造园手法与未来科技符号融合，既保留了“天人合一”的哲学意蕴，又构建了符合科幻叙事的沉浸空间。这一实践为传统文化的数字化传承与传播提供了新路径。

关键词：中国古典园林元素；游戏设计；文化传播
DOI:10.16129/j.cnki.mysds.2026.04.008

一、中国古典园林元素与《崩坏：星穹铁道》

园林是特定培养的自然环境和游憩境域。在一定的地域运用工程技术和艺术手段，通过改造地形（或进一步筑山、叠石、理水）、种植树木花草、营造建筑和布置园路等途径创作而成的美的自然环境和游憩境域，就称为园林[1]。中国古典园林作为传统艺术的集大成者，其营造理念可追溯至《园冶》“虽由人作，宛自天开”，通过山水、建筑、植物等元素的有机组合，体现了“天人合一”的哲学思想。在数字时代，传统文化的创新转化已成为设计领域的重要议题，尤其在数字媒体语境下，探索新的传播路径显得尤为重要。

《崩坏：星穹铁道》作为米哈游开发的科幻题材游戏，其“仙舟罗浮”地图成功将中国古典园林元素与未来科幻设定相融合。游戏采用箱庭式探索设计，通过 3D 建模技术和动态光影效果，再现了亭台楼阁、曲桥流水等传统景观。该案例展示了传统文化元素在现代游戏设计中的转化路径：既保持传统美学的精神内核，又适应数字媒介的交互特性，为文化传播提供了新的可能性。

二、中国古典园林元素在《崩坏：星穹铁道》中的应用

（一）宏观层次：跟随游戏的风格建构

在传统景观设计中，宏观层次主要关注区域整体格局和形象：如北方园林粗犷大方，而南方园林精致细腻。在游戏设计中，可将此转换成世界观的风格建构。对比《赛博朋克 2077》①的霓虹禅意，《燕云十六声》②的快意江湖，《崩坏：星穹铁道》国风地图整体风格是在东方古韵的基础上融合了未来科技感。

在游戏中，玩家将登上星穹列车，造访寓居宇宙的万象世界。“仙舟”是航行于虚空中的星际生态巨舰的队列③。而“罗浮”则是仙舟联盟下的六大座舰之一，它漂航于星海中，与各个世界进行贸易与文化交流。“仙舟罗浮”的原型设计风格借鉴了古代的中国。“仙舟”一词，常见于古文诗词中，比如唐诗《陪胡中丞泛湖》：“仙舟仙乐醉行春”，宋词《贺新郎》：“风引仙舟淮浦。”仙舟并不单指仙人乘坐的船只，也是泛指对舟船的美称，因此可以把星际飞船也赋予“仙舟”之美称。“罗浮”一词，取自广东罗浮山。此山是道教名山，道教称它为第七洞天，第三十四福地。以“罗浮”之名为游戏中的国风地图命名，预示着这块风水宝地就像洞天一样具有不可思议的神奇力量④。

《崩坏：星穹铁道》没有简单地复制三国、西游等传统题材，而是通过开拓性的“中式科幻”语境，为古典园林找到了全新的表达舞台[2]。《崩坏：星穹铁道》的场景设计师将仙舟的风格概括为“丝绸朋克”。“丝绸朋克”这一概念最早由刘宇昆⑤提出，其定义为：“科幻与幻想融合的风格形式，其中包含源于东方古代历史中所汲取的丰富灵

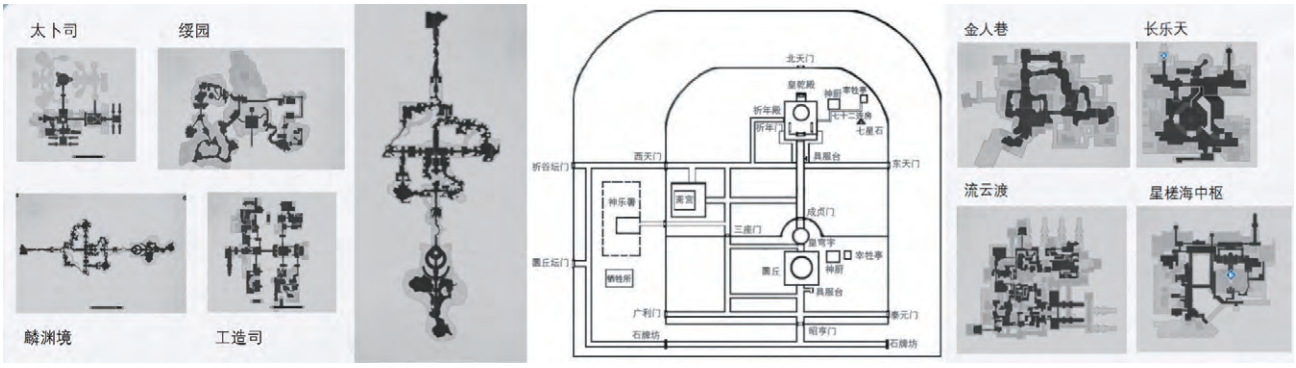

图 1　仙舟部分地图，鳞渊境与北京天坛公园对照（笔者截图）

感。”与赛博朋克和蒸汽朋克不同的是，丝绸朋克将东方文化，尤其是中国古代文化与科幻元素相融合，从而形成一种对中国传统文化的独特叙述方式。仙舟罗浮的设计与之吻合。

（二）中观层次：功能导向的布局转化

《苏州园林》一文中有言“生平多阅历，胸中有丘壑”，用以形容设计者和工匠在园林设计中具备的高超技艺和深远意境。园林的布局深受传统画论影响。唐代张彦远在《历代名画记》中提出的“经营位置”被奉为“画之总要”，这一原则应用于园林，即为“相地”“立基”[3]，简而言之，就是对园林中各个元素的位置和布局进行精心设计和规划，其目的在于通过合理的布局和安排，使园林的各个部分相互协调，形成整体和谐、美观的园林景观。

1. 横向布局：园林“轴线”概念的游戏化应用

在园林设计中，轴线布局是规划空间结构的重要手段。其中，对称轴线布局与非对称轴线布局是两种截然不同的布局方式，其区分依据为有无明显的中心轴线，它们各自具有独特的魅力和适用场景。

轴线的设计，意味着权威，武力，国民，宗教，皇室，古典和不朽，常被用于宫殿、纪念性公园等需要体现权威或纪念意义的场所。中国皇家古典园林大多采用绝对对称法与自然山水法。中国古典园林不追求绝对对称，过分一致会导致单调乏味，而经过巧妙处理的对称平面形式则有纪律感，秩序感，无可挑剔的完美感，典型代表有故宫[4]。在仙舟，采用对称轴线布局的地图有工造司、太卜司、鳞渊境、绥园，皆为重要的机关要地与办公区域（如图 1）。

值得一提的是，鳞渊境的布局与北京天坛公园极为相像，都具有布局狭长、中轴对称的特点，且皆备圆形集散场地。两者蕴含的哲学境界也有相似之处：北京天坛是中国古代祭天建筑的代表，其圆形场地的“圆”在中国古代美学中代表着生命流转，蕴含着宇宙万物，体现了一种“天行健”的思想，这与游戏中的“不朽”不谋而合。在游戏设定里，数千年前，为遏制建木⑥生长，持明族⑦以鳞渊境为容器，封印了建木玄根。此洞天是不朽星神“龙”的后裔持明族所镇守的要地，具有浓重的神话色彩。有一段高光剧情是持明族龙尊饮月君为了拯救罗浮，使用龙尊之力将海一分为二，这种对称的地图增强了整体的恢弘感和史诗感（如图 1）。

非对称轴线布局摒弃了严格的对称原则，更加注重空间布局的灵活多变。这种布局往往以一条不那么明显的轴线或路径为引导，两侧元素在形式、大小、位置上可以有较大的变化。与对称轴线相比，非对称轴线空间组织路线更加自由，景观变化无穷，空间形式更放松，更随意，更有趣，典型代表有苏州园林。

在游戏中，仙舟是独特的“中式科幻”风格，所以其园林设计在形式上与传统自然式园林做了区分：平面图使用了大量直线、几何，使整体更加有未来感、科技感。其代表有商业区长乐天、金人巷，以及交通枢纽星槎海、流云渡。在这些交通枢纽中，设计师使用了大量条状场地，增强了空间的流动性，灵活性。（如图 1）

在空间叙事层面，可以借用传统中轴线的礼制象征，将其转化为游戏世界的权力表达与氛围营造；在游戏机制层面，通过轴线引导玩家动线、组织任务节点与战斗场景，使传统空间序列自然融入交互体验，让传统文化空间获得全新的游戏化表达。

2. 纵向布局：竖向空间的诗意拓展

在纵向空间布局中，传统造园讲究因地制宜，随形造势。而游戏中显然不需要考虑依附地形。仙舟联盟是航行于宇

宙的巨大船只，地小人稠，于是在纵向的设计中，游戏团队向天空要面积，采用增高楼房，设置多层活动区域的策略，突出仙舟科技的非同凡响，并给玩家带来独特游玩体验。

图 2　星槎与入画（笔者截图）

明代造园家计成在《园冶》开篇即提出“园林巧于‘因’、‘借’，精在‘体’、‘宜’”的总纲领。“采菊东篱下，悠然见南山”的意境就来源于借景，即有意识地引入外部景观丰富园景。古人借山峰、宝塔、建筑等打破了界域，扩大了空间。而游戏中大型装置建木、穷观阵的设置，不仅贴合设定，还采用了“仰借”的手法为地下的空间借景，丰富视觉层次。

如此丰富的纵向空间，必然具有与之匹配的交通组织。除了传统的园路外，仙舟的纵向交通由星槎、入画机制来实现。古人将不明飞行物称为星槎，源于晋代《博物志》所载“天河与海通，人有乘槎至天河遇牵牛织女”的传说，有上天遨游等仙家事迹的意味。“入画”一词，则化用自中国古典美学“如入画境”的传统（如图 2）。

游戏设计可以突破传统造园的技术限制，将“巧于因借”的造园智慧升华为多维度的空间叙事语言，通过符合游戏设定的未来科技元素赋予其新的表现维度，实现传统文化符号的当代演绎。

（三）微观层次：景观要素的合理排列

经典园林景观要素主要包括理水叠石、植物配置、建筑小品等。景观元素的组合既要符合形式美学，又需承载文化内涵。在游戏设计中，这些要素应该进行合理的排列与转化，在虚拟世界中延续传统文化的生命。

1. 构造空间意境

游戏根据设定的故事背景，可以从现实场景中寻找参照物，以求设计符合用户的认知[5]。同时，可以适当进行符合游戏世界观的创新改造，突出游戏的独特魅力。罗浮城区建筑风格参考了徽派建筑。徽派建筑最初源于古代徽州，是江南建筑的典型代表。视觉效果上，以白墙青瓦为特色，形成质朴淡雅的风格；房屋布局上，各栋房屋之间以“马头墙”相连，形成错落有致的空间感。徽派建筑色调纯粹，留白较多，延展性较强，方便糅合科技感的设计。在罗浮城区，机巧鸟、全息投影与工造金人随处可见，增加了环境整体的未来科技感。

在理水叠石方面，不同的造景方式也能构建出不同的园林意境。在绥园地图的谈狐林中，使用了人造水幕与小池幽道的布局，“虽由人作，宛自天开”，此处的仿造自然景，暗合周边的自然环境，是山、林、涧、石之间建造的有序契合，营造了一个幽静宜人之处。而长乐天一隅的园林造景有强烈的人工干预痕迹：外围是假山环抱，内侧有怪石点缀，所选怪石都强调其形态和意象美，即“瘦、漏、透、皱”。水流从造型古朴的玉龙倾泻流入方形水池，其采用框景的手法犹如画框，将假山、桃花框入一张图画中。此外，阶梯流水的方式不仅能增加水流的动态感，还能将玩家的水平高度压低，实现视线的诱导作用。此处造景坐落在繁华的商业中心，符合整体环境热闹又具有烟火气的氛围（如图 3）。

2. 展示园林之美

园林美实质上是一种艺术美[6]。园林设计将人工构造物与自然元素巧妙地结合在一起，合理安排各类园林要素的位置、搭配，营造出独特的美学体验。

仙舟绥园偃息馆的建筑营造其整体采用廊→亭→廊→台的结构，戏台与廊半围合的空间互为对景，一边是参照传统官式建造改化而成的风格，另一边是徽派特色浓厚的白墙粉黛，建筑的造势与山体、留空区域相得益彰®（如图 3）。仙舟的植被设计也遵循《长物志》“花木宜称”的审美原则。在仙舟各处的植物造景都遵循这一原则：乔、灌、草分别作前、中、后景，形成丰富的景观层次；选择色彩相近或对比的植物，增强景观的视觉美感。此外，还利用植物营造挡景效果：青丘台的右回廊，竹丛、山石共同阻挡了偃息馆的中心景观。走过遮掩物后，豁然开朗，形成“一步一景、步步不同”的效果。

3. 融入文化符号

园林设计不仅要有美学表达，还要体现文化传承，如网师园“殿春簃”以芍药呼应“殿春”，北海公园“步步锦”地纹等。而在游戏设计中，文化符号的转化严格遵循三重对应原则：与游戏设定逻辑对应、与场景功能对应、与玩家认知习惯对应。

游戏多处使用植物来强调其中的深层寓意：罗浮多用银杏作为行道树，正对应了仙舟人长寿的特点；司辰宫立

图 3　长乐天，谈狐林，偃息馆（笔者截图）

体投影的梅花盆栽用未来的科学技术展现国风人文，同时也寓意着君子人格、吉祥如意。游戏建筑细部也大量加入了中国古典元素：如天泊司魔改的玄鸟图腾寓示了“天命玄鸟，降而生商”；进出仙舟的玉门阵法采用中国传统纹饰中的“寿字纹”来寓意“福寿绵长，寿与天齐”等。

三、结语

文章以《崩坏：星穹铁道》中的“仙舟罗浮”地图为例，系统分析了中国古典园林元素在当代游戏设计中的创新应用。研究从三个层次展开，揭示了游戏如何将传统造园手法与未来科技符号有机融合。在宏观层面，游戏构建了兼具东方古韵与科幻感的世界观；在中观层面，游戏通过轴线布局与纵向拓展，实现了传统空间结构的游戏化转译；在微观层面，游戏则通过理水叠石、植物配置、建筑小品等元素的精心安排，营造出富有文化意境的虚拟园林空间。

这一案例表明，游戏作为数字时代的重要媒介，能够有效承载与表达中国传统造园艺术的精神内核，并且通过交互体验强化玩家的文化感知与认同。《崩坏：星穹铁道》的成功实践，充分证明了传统元素在现代创意产业中的生命力与传播力，并为古典文化的数字化传承提供了具有参考价值的路径。

注释：

①《赛博朋克 2077》，是由 CD Projekt RED 开发、CD Projekt 发行的动作角色扮演游戏，该作的背景设定在世界已然崩坏的 2077 年，地点设定在夜之城。夜之城是一座五光十色的超级大都会，玩家将扮演赛博朋克雇佣兵 V，不惜一切代价在夜之城扬名立万。

②《燕云十六声》是一款由 Everstone 工作室开发的动作角色扮演游戏，游戏的故事背景设定在五代十国与宋代的交替之时，玩家作为一名侠客，开启属于自己的武侠故事。

③选自《崩坏：星穹铁道》官方网站中对仙舟罗浮的介绍：https：//sr.mihoyo.com/world/102872

④选自米游社博主“微笑的妮可”于 2023 年 11 月 18 日发布的帖子“【米游社生日快乐】星穹宇宙地理考据——仙舟罗浮”：https：//www.miyoushe.com/sr/article/45620758

⑤刘宇昆（Ken Liu），美籍华裔科幻作家、翻译家，译介《三体》等中国科幻走向世界的关键人物。

⑥建木是游戏《崩坏：星穹铁道》中的古树，其生成的神实使罗浮人祖先蜕变为拥有“无尽形寿”的长生种。

⑦持明族是游戏《崩坏：星穹铁道》中拥有龙族血脉的长生种族，具有通过轮回蜕生延续生命的种族特性。

⑧选自米游社博主“鱼塘猪猪”于 2023 年 12 月 21 日发布的帖子“【1.5 版本考据】挖掘传统艺术之美：绥园建筑美学赏析 & 考据”：https：//www.miyoushe.com/sr/article/46793822

参考文献：

[1] 中华人民共和国住房和城乡建设部 . 风景园林基本术语标准：CJJ/T91—2017[S]. 北京：中国建筑工业出版社，2017.

[2] 王赛雅 . 试论中国传统文化在游戏设计中的运用 [J]. 艺术与设计（理论），2021（8）：87—89.

[3] 计成 . 陈植，注 . 园冶 [M]. 北京：中国建筑工业出版社，1988：51.

[4] 汤晓敏，王云 . 景观艺术学 [M]. 上海：上海交通大学出版社，2013：56.

[5] 王安霞，刘杨杨 . 江南园林元素在游戏场景设计中的运用研究 [J]. 包装工程，2022（20）：295—302.

[6] 万叶，叶永元 . 园林美学 [M]. 北京：中国林业出版社，2002：5.

作者简介：

彭心怡，北京林业大学艺术设计学院设计专业研究生。研究方向：动画与交互设计。

彭月橙，博士，北京林业大学艺术设计学院副教授。研究方向：动画与数字媒体艺术。

实习编辑：袁荃